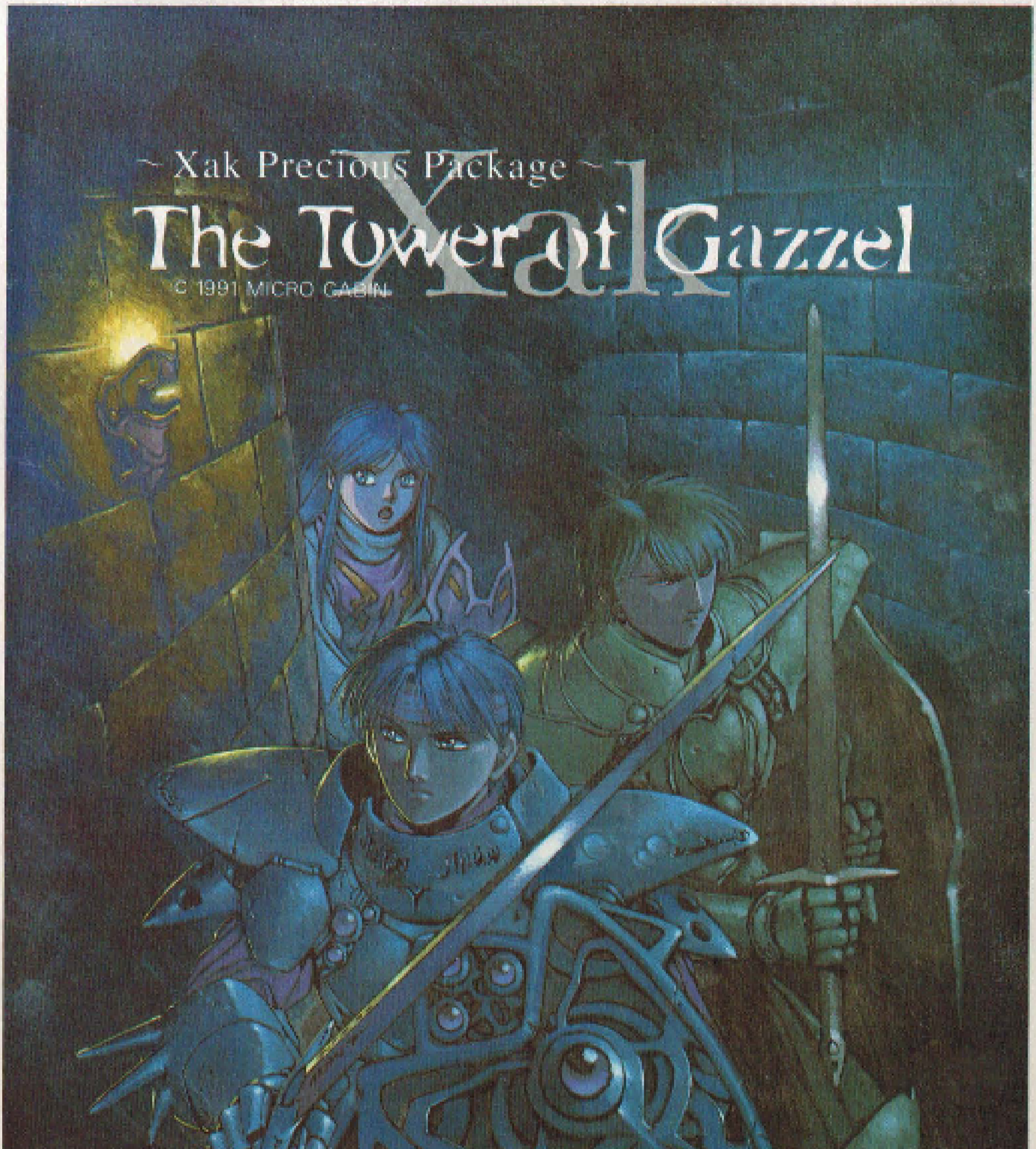

~ Xak Precious Package ~
The Tower of Gazzel
Xak
© 1991 MICRO CABIN

目次

Prologue

1. 新たなる妖魔

漆黒の闇の中、二つの影が揺らいだ。一つは男、一つは女。
影の一つ、妖魔ギル・ベルゼスが、暗闇に向けて口を開いた。
「やっと、ヤツが餌に食いついたようだな。」
もう一つの影、アル・アクリラの手には、一つの水晶球が光を放っていた。
その球は、徐々に光を強め、その中に一つの影を映し出した。
まだ、顔に幼さの残る、一人の青年の姿を。
「可愛い坊やじゃないか。本当にこんな子が、バドゥーやゴスペルを倒したのかい。」
アクリラがあざけるような声で言うと、先にベルゼスが声を投げかけた暗闇から、重厚な声が響いた。
「甘く見るな。ヤツはあれでも"デュエルの末裔"だ。我らの天敵とも言える。」
ベルゼスは、一瞬不服そうな顔をしたが、鼻で笑い言い返した。
「・・・どちらにせよ、やつをやっちまえばいいんだろう。」
「そうだ。そうすれば、お前達も妖魔軍に・・・」
「間違えるな！俺達は、あんたの仲間になりたいんでも、味方になったんでもねえ。」
ベルゼスの言葉に、アクリラも続く。
「あたし達は、あんたに助けられた、その分あんたのために働く。それだけだよ。」

いくばくかの沈黙が流れ、再び"暗闇の声"が口を開いた。
「・・まあいいだろう。やつを処分してくれるのならばな。」
「そういうことだ。あんたは座っててくれ。それで済む。」
ベルゼスとアクリラはその身を翻すと、吸い込まれるように暗闇へ消えていった。
「・・・たかが、"はぐれ妖魔"風情が。」
"暗闇の声"がそうつぶやくと、世界はまた、元の闇に戻っていった。

2. 再会、そして出発

あのゴスペルとの戦いから、一年が経とうとしていた。
その時、勇者ラトク・カートはレイジアという小さな村のそばまで来ていた。
妖魔が住むという"ガゼルの塔"が、この辺りにあるということを聞き、やってきたのだ。
小さいけれども平和な、このレイジアの村に。

「ラトク！　やっぱりいた！」
「え？　フレイ！？　何でこんな所に・・・」
振り向くと、そこには、満面に笑みをたたえた少女、フレイが立っていた。
「えへへ。ラトクの考えることなんて、すぐわかるんだから。"ガゼルの塔"でしょ。」
フレイはいたずらっぽい顔で聞いた。
「・・・う、うん。」
「やっぱり．．．。他によくない噂も聞いたしね。」
「よくない噂？」
「あ、知らないんだ。このごろ"ラトク・カート"っていう戦士が、いろいろ悪いことしてるって話よ。『俺は、神の子孫だ』って。」
「お、俺、そんなことしてないよ！」
ラトクは、大慌てで弁解した。
「でしょうね。そう思ったんだけど、心配だったから。それで、ピクシーと一緒に来たってわけ。」
「ピクシーもいるのか！？」
「"ガゼルの塔"の方を見に行ってるわ。村長さんの話では、中に入らなければ、危険はないそうよ。そのうち、戻ってくると思うわ。」
「そうか、とりあえず村の人達に話を聞いてみよう。」

数刻の後。

ラトクとフレイは、村の外れにある、レイティア湖のほとりにいた。
ラトクは、村の人々から聞いた話を整理していた。

わかったことと言えば・・・
　ガゼルの塔に行くには、村の東にある橋を渡って行けば、そう遠くない、ということ。
　ガゼルの塔を調べに行った者もいるが、生きて帰ってきた者は一人としていない、ということ。
　何日か前に、ラトクと同じくらいの青年が塔へ向かったが、やはりまだ帰ってきていない、ということ。
　そして、噂の“ラトク・カート”が、この町にも現れた、ということ。
あとは・・・フレイが前にもこの村に来ていた、ということぐらいだろうか。

「結局、たいした収穫はなかったなあ。」
「でも、やっぱり、あの塔が怪しいっていうのはわかったわ。」
ラトクは、しばらく考えていた。
「・・・ピクシーは！？」
「あれ？　そういえば戻ってきてないわね・・・何かあったのかしら！」
「・・・行こう！」
二人は、ガゼルの塔に向かって走りはじめた。

　聖歴757年、平安を迎えたと思われたサークの地。
多くの謎を秘めたこのサーク界に、また新たなる戦いの伝説の一頁が刻み込まれようとしている。

　結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

歴史年表

聖歴以前	：神界の衰退、妖魔の台頭、三界分離、妖魔封印
聖歴元年	：神々の英断、神と人との婚姻、聖母受胎
聖歴503年	：バドゥー来襲 戦神デュエル、バドゥーと戦い、その魂を「永久氷壁」へ、 身体を「王家の聖域」へ封印する
聖歴603年	：「最後の神」の死
聖歴715年	：ドルク・カート誕生　ミリオフ・エステラン誕生
聖歴726年	：ウェービス国王サリアス・ウェービス、ミース王妃を迎える
聖歴730年	：アーバント・ウェービス、シャスターヌと婚姻 ウェービス三剣士、勇名をはせる
聖歴733年	：フェル・バーウ誕生
聖歴736年	：ドルク・カート、サリアと結婚
聖歴737年	：ラトク・カート誕生、クベラフ・ウェービス誕生
聖歴740年	：ウェービス国王サリアス没 アーバント王位継承、三剣士散り散りに
聖歴744年	：ミリオフ・エステラン没
聖歴753年	：バドゥー復活「Xak」 ラトク・カート、バドゥーを滅ぼす
聖歴756年	：デスマウンテン襲撃「XakII」 ラトク・カート、ザム・ゴスペルを滅ぼす
聖歴757年	：新たなる妖魔出現「The Tower of Gazzel」 ラトク・カート、レイジアの村へ



主な登場人物

ラトク・カート



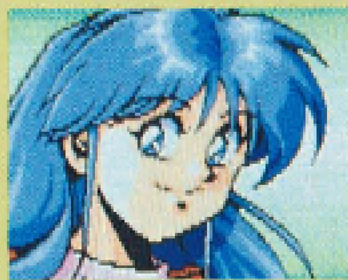
本編の主人公。数々の冒険を重ね、剣技に優れ、フォースショットをも操る。テレポートアイテムを持ち、塔内と仲間のいるポイントとの往復ができる。 性格は少々間が抜けていて、器用さなどには欠ける。

ルゥ・ピクシー



妖精界オーシャニティからサーク界に来た妖精族。攻撃能力はほとんどないが、探知能力に優れ、罠などを未然に察知し、簡単なものなら解除することができる。回復魔法も、少しだが使うことができる。

フレイア・ジェルバーン



ラトクの為に何かをしたいと魔法戦士になった少女。強力な魔法を使うことができ、マジックポイントの回復をすることができる。しかし、ピクシーと同じく、剣技としての攻撃能力は小さい。

ホーン・アシュタル



吟遊詩人である。全体的にバランスの取れたキャラクター。取り立てて良いところがない代わりに、悪いところもない。マジックポイントの回復ができる。

リューン・グリード



できの悪いラトクといったイメージ。注意力は、少しある。剣技には優れているので、サポートメンバーに連れた時、ラトクの攻撃力はほぼ倍になる。

フェル・パーウ



バヌワの町の修導女だったが、今はホーンと一緒に旅をしている。ラトクが塔から戻った時に、ライフやマジックポイントを回復してくれる。宿はないが、フェルがその代わりを果たしてくれる。

Introduction

ゲームをはじめる前に

●ＰＣ９８版について　　ディスクの構成　３枚組

ディスク１……オープニングディスク

ディスク２……ゲームディスク

ディスク３……エンディングディスク

【ユーザーディスクについて】

「サーク　ガゼルの塔」には、データ・セーブ機能があります。
これによって、ゲームの途中の状態を記録しておき、次回に同じ所から始めることができます。ガゼルの塔９８版では、ディスク２にセーブができるようになっています。ユーザーディスクは作成できません。ディスク２は、書き込み可能な状態にしてご使用下さい。

【ゲームスタート】

■初めてプレイする場合■

本体の電源を入れ、ドライブ１にディスク１を入れます。
起動後に、初期設定メニューが出ます。ここでは、次の設定を行ないます。

主人公の名前　：ラトク・カートのファーストネームを変更できます。

トリガキー　　：ＺＸを使うか、ＸＣを使うかを決めます。
ＰＣ－２８６Ｃでは、ＸＣをご使用下さい。

設定の終了後、オープニング起動を選びます。
「サーク　ガゼルの塔」のプロローグがグラフィックアニメーションで流れます。オープニング後、ディスク入れ替えの指示が出ます。ディスク入れ替え後、ディスク２に設定情報を書き込みます。ディスク２は、必ず書き込み可能な状態にしておいて下さい。

■2回め以降の場合■

まず本体の電源を入れ、ドライブ１にディスク２を入れます。
起動後、ロードメニューが出ますので、選択して下さい。
初めから、またはセーブしたところからゲームが始まります。

●ＰＣ８８版について　ディスクの構成　６枚組

ディスク１……デモディスクＡ
ディスク２……デモディスクＢ
ディスク３……デモディスクＣ
ディスク４……プログラムディスク
ディスク５……シナリオディスクＡ
ディスク６……シナリオディスクＢ

【ユーザーディスクについて】

「サーク　ガゼルの塔」には、データセーブ機能があります。
これによって、ゲームの途中の状態を記録しておき、次回に同じ所から始めることができます。必ずユーザーディスクを作成して下さい。ユーザディスクにのみ、セーブをすることができます。

【ゲームスタート】

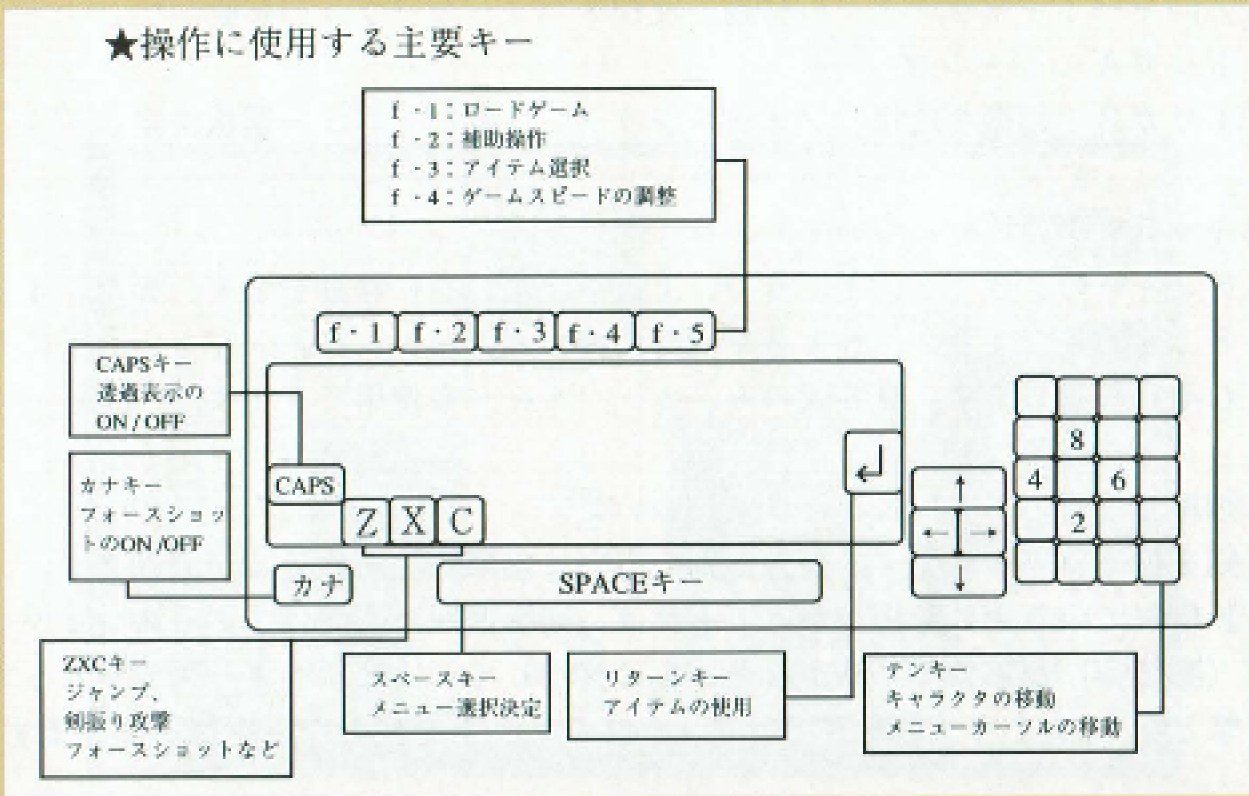
■初めてプレイする場合■

まず、ユーザーディスクの作成を行ないます。
５インチ２Ｄのブランクディスクを１枚用意して下さい。本体の電源を入れ、ディスク１を入れます。すると、画面にメニューが表示されますので、［ユーザーディスクの作成］を選び、Ｘキー（決定キー）を押して下さい。ユーザーディスク作成モードに入ります。あとは、画面の指示に従ってディスクの入れ替えをして下さい。また、ユーザーディスク作成後、主人公のファーストネームを変更できるモードに入ります。そのままで良い時は、リターンキーで決定して下さい。主人公の名前は「ラトク」のままです。変更する時は、ＢＳキーと文字キーで修正後、リターンキーを押して下さい。ユーザーディスクに名前を書き込みます。その後、メニューに戻ります。ドライブ１　にディスク１、ドライブ２にディスク２が入っていることを確認して、メニューの［オープニングの起動］を選び、Ｘキーを押して下さい。

■セーブ後プレイする場合■

本体の電源を入れ、ドライブ１にユーザーディスクを入れて下さい。ユーザーディスクにセーブしたデータを読み込み起動します。
起動後、ドライブ２に入れるディスクを指示しますので、その番号のディスクを入れて下さい。セーブしたところからゲームが始まります。

ゲームの進め方



【キーボードを使用する場合】

ｆ・１　：セーブしたゲームデータをロードします。
ｆ・２　：補助操作画面を開きます。
ｆ・３　：アイテム選択画面を表示します。
ｆ・４　：ゲームスピードを調整できます。

ＣＡＰＳ：透過表示のＯＮ／ＯＦＦ
カナ　　：フォースショットのＯＮ／ＯＦＦ

ＺＸＣ　：９８版は、使用キーの選択ができます。
　　　　　ＺＸ使用時は、Ｚがジャンプ、Ｘが剣振りとフォースショット。
　　　　　ＸＣ使用時は、Ｘがジャンプ、Ｃが剣振りとフォースショット。
　　　　　８８版はＺがジャンプ､Ｘが剣振りとフォースショットに固定です。

スペース：メニュー選択の決定
リターン：アイテムの使用

テンキー：キャラクタの移動、メニューカーソルの移動

【ジョイスティックを使用する場合】
方向キー：キャラクターの移動、及びメニューカーソルの移動。
トリガA ：ジャンプ
トリガB：剣振り攻撃とフォースショット、及びメニュー選択決定。

〈キャラクタの移動について〉
テンキーの、8、2、4、6で、上、下、左、右に移動します。また、4と8、8と6、4と2、6と2を同時に押すと、左上、右上、左下、右下にそれぞれ移動します。98版のみ、カーソルキーも使用できます。

〈剣振り攻撃とフォースショットについて〉
剣を振り、キャラクタの前方、剣の方向に攻撃を加えることができます。
装備している剣に魔法がかけてあれば、剣を振った方向にフォースショット（魔法弾）が撃てます。かなキーをONにしておけば、フォースショット攻撃となり、カナキーOFFではフォースショットを使わない攻撃となります。

〈アイテムの使用について〉
リターンキーを押すと、選択されているアイテムAを使用します。

〈メニューについて〉
テンキーの、8、2、4、6で、メニューカーソルが移動します。
取り消す場合は、EXIT、または絵の表示されていないところにカーソルを合わせ決定キーを押します。

〈セーブ・ロードについて〉
「サーク　ガゼルの塔」では、塔の外へ出てフェルと会話することによってセーブが出来ます。ロードは、f・1キーで行ないます。ロードは、ゲーム中いつでも可能です。ゲームオーバー時も自動的にロードゲームとなり、前回セーブしたところからスタートします。

〈ゲームスピードの調整について〉
f・4キーで、ゲームスピード調整のメニューが出ます。

〈キャラクタの透過表示について〉
CAPSキーをONにしておくと、建物の影などで見えなくなっているキャラクタが、半透明で表示されます。

基本画面の説明



〈画面右側表示エリア〉

ＧＡＵＮＴＬＥＴ：現在持っているガントレットが表示されます。

ＩＴＥＭ　Ａ　：リターンキーで使用するアイテムが表示されます。
ＩＴＥＭ　Ｂ　：シナリオ進行上、使用されるアイテムが表示されます。

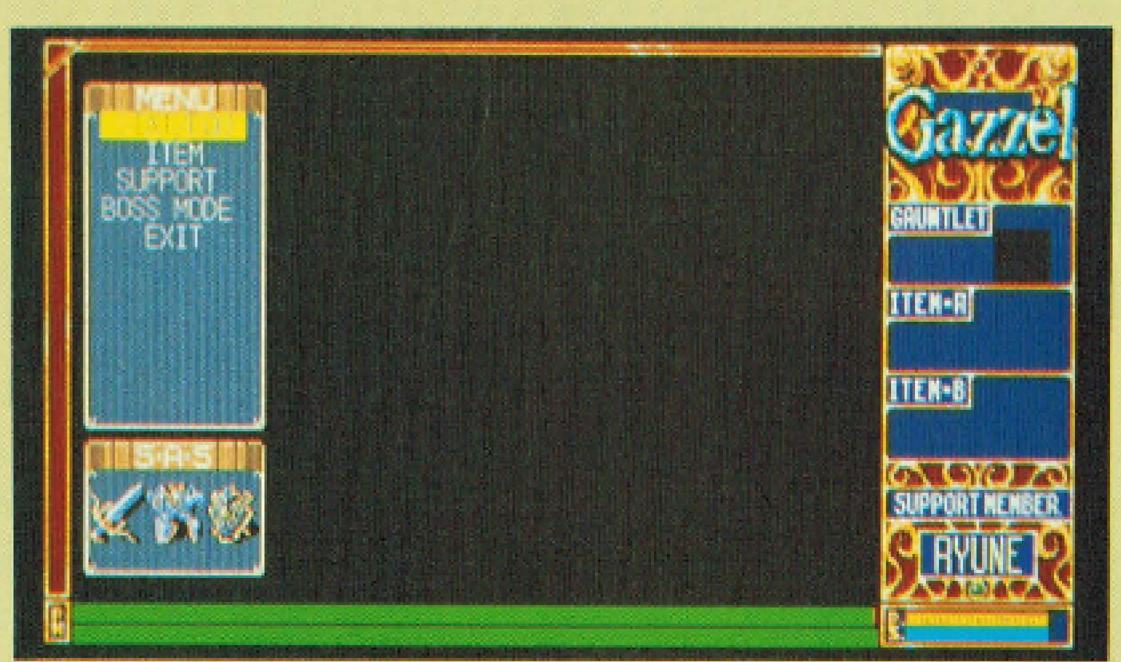
ＳＵＰＰＯＲＴ
ＭＥＭＢＥＲ：連れているサポートメンバーの名前が表示されます。

Ｐ　：自キャラのマジックポイントが表示されます。
Ｓ　：サポートメンバーのマジックポイントが表示されます。

〈画面下側表示エリア〉

Ｐ　：自キャラのＬＩＦＥ。現在の自分の体力を表します。
Ｍ　：モンスターのＬＩＦＥ。戦っている相手の体力を表します。

補助操作画面



STAT/EQU（ステータス/イクイプメント）：現在の各種ステータスと装備の状態を表示します。

ITEM（アイテム）：アイテムを選択します。

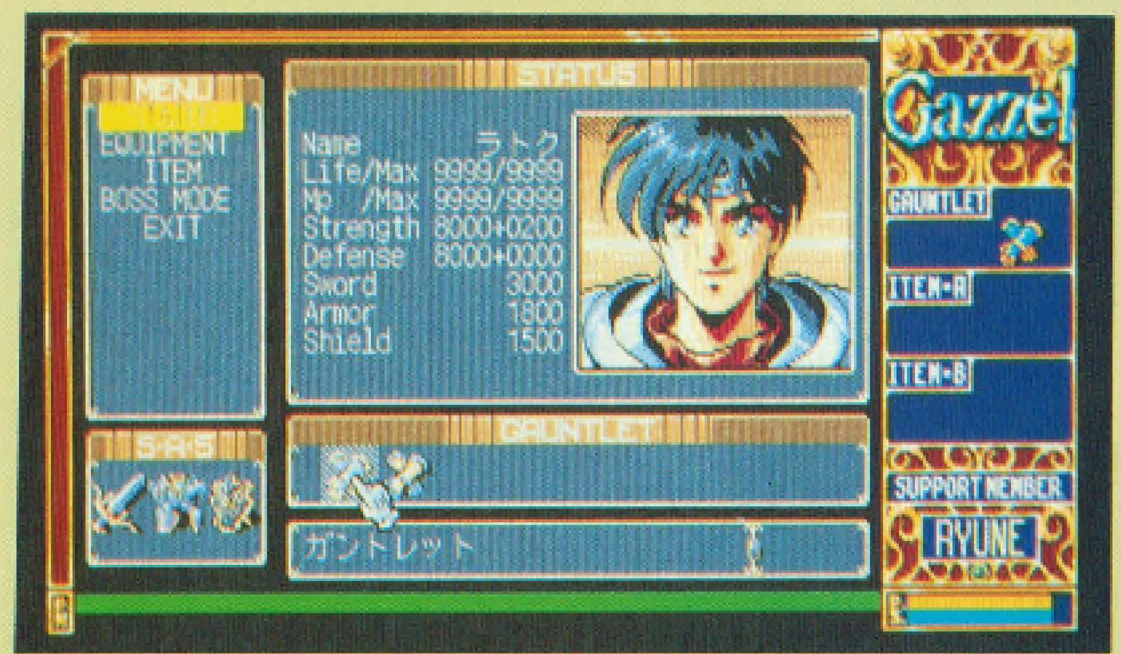
SUPPORT（サポート）：サポートメンバーの援助を得ます。

DISK COPY（ディスクコピー）：ユーザーディスクのコピーを行ないます。※PC88のみ

BOSS MODE（ボスモード）：ボスキャラと再戦することができます。

EXIT（イグジット）：メニューを終了し、ゲーム画面に戻ります。

補助操作画面



★ＳＴＡＴＵＳ：現在の各種ステータスを表示します。

★ＮＡＭＥ：自分の名前

★Ｌｉｆｅ/Ｍａｘ：自分のライフ値/その最大値

モンスターとの戦闘などでダメージを加えられた時に減ります。
ライフが0になると死んだことになりＧＡＭＥ ＯＶＥＲとなります。ライフは、食べ物や薬などのアイテムを使うことで回復できます。また、フェルと会話をすることによって回復する方法もあります。

★Ｍｐ/Ｍａｘ：自分のマジックポイントの値/その最大値

剣に魔法をかけて、フォースショット攻撃を行なうとマジックポイントが消費されてしまいます。マジックポイントが0になるとフォースショット攻撃が出来なくなります。マジックポイントの回復はフェルと会話することによって行なえます。

★Strength（ストレングス）：自分の攻撃力+アイテム使用時の付加攻撃力

この値が大きいほど戦闘の際に相手に与えるダメージが大きくなります。
また、ガントレットなどのアイテムを使用することによって、攻撃力を付加することができます。

★Defense（ディフェンス）：自分の防御力+アイテムの使用による付加防御力

この値が大きいほど、戦闘の際に相手から受けるダメージが小さくなります。
また、プロテクションリングなどのアイテムを使用することによって、防御力を付加することができます。

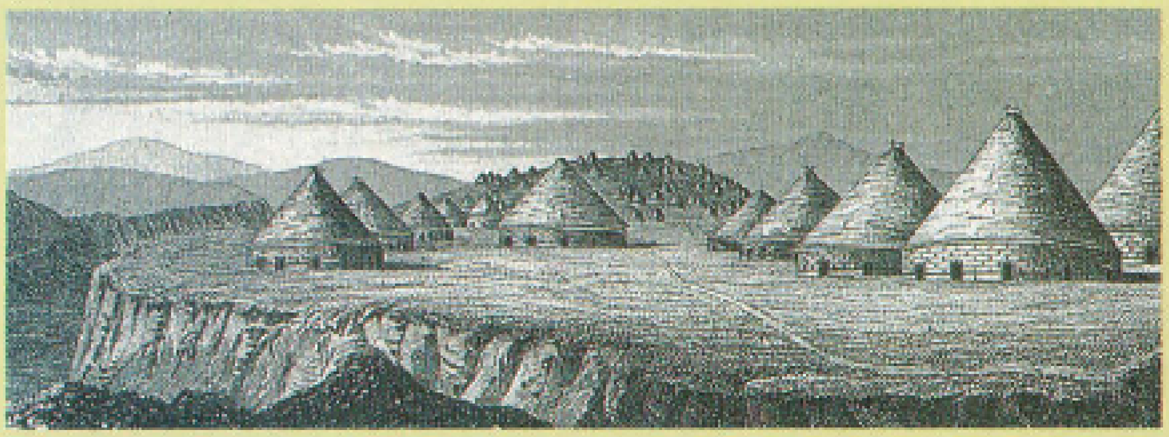
★Sword（ソード）：装備している剣の攻撃力

★Armor（アーマー）：装備している鎧の防御力

★Shield（シールド）：装備している盾の防御力

★GAUNTLET（ガントレット）：ガントレットを選択します。

テンキーで希望のガントレットを選択し、トリガB（キーボードではXまたはC）を押して決定します。するとそのガントレットに白いマスクがかかり、さらに右の“GAUNTLET”の欄にも表示され、装備されたことになります。その他のガントレットに装備を変更したい場合には、続けて同じ手順で行なって下さい。装備の選択を終る時は、何も表示されていないところへカーソルを移動し決定して下さい。



補助操作画面



★ＩＴＥＭ（アイテム）：アイテムを選択します。

Ｆ３キーを押すと、補助操作メニューを通らずに、直接アイテム選択が行なえます。テンキーで、希望のアイテムを選択します。中央にカーソルの指しているアイテムの名前と所持数が表示されます。アイテムを選択したら、トリガＢ（キーボードではＸまたはＣ）を押し決定します。決定アイテムには、白いマスクがかかります。さらに、画面右側のアイテム欄にも表示され、そのアイテムを装備したことになります。
アイテムは、リターンキーで、いつでも使用可能な［アイテムＡ］と、シナリオ進行上、必要に応じて使用する［アイテムＢ］があります。それぞれ、一つずつしか装備できません。一度装備したアイテムは、そのアイテムがなくなるか、他のアイテムを装備するまで有効です。アイテムを外すことはできません。アイテム選択を終了するときは、何も表示されていないところへカーソルを持っていき決定キーを押して下さい。

★SUPPORT：現在、連れている仲間に援助を依頼します。

実行すると、ピクシーはLIFEを、フレイやホーンはマジックポイントを回復してくれます。但し、仲間のマジックポイントを消費するので、回数は限られます。表示される［YES／NO］メニューを選択実行して、画面の指示に従って下さい。

★DISK COPY：ユーザーディスクのコピーを行ないます。※88版のみ

すでに、作成されたユーザーディスクを保存して、別のユーザーディスクでゲームを続けたい場合などに使って下さい。表示される［YES/NO］メニューを選択実行して、画面の指示に従って下さい。

※ユーザーディスクの作成ではありませんのでご注意下さい。

★BOSS MODE：倒したボスと再戦することができます。

ゲームを最後までクリアすると、このメニューでゲーム中にすでに倒したボスと再戦することができます。表示されるメニューの中から選択して下さい。なお、ボスモード終了後は、その時セーブされているゲームがロードされますのでご注意下さい。

★EXIT：メニューを終了します。



ゲームの展開

このゲームは、オープニングに引き続き始まります。
ゲームステージとなるガゼルの塔には、数階層があり、さまざまなトラップ、イベント等があります。ゲーム中でのメッセージで得られた情報は、よく覚えておいて下さい。
メッセージの長い時、メッセージの終わりに▽マークが出ます。このときは、スペースキーまたはトリガBを押して下さい。次へ進みます。

●会話

塔の入口で、仲間たちと会話をすることができます。立っている仲間と接触することで会話ができます。この会話にて、サポートメンバーを決めます。

●サポートメンバー

塔に入った後は、サポートメンバーとは会話ができません。接触しようとするとサポートメンバーは移動してしまいます。塔の中では、補助操作にて［ＳＵＰＰＯＲＴ］を選んで下さい。サポートメンバーからの援助が受けられます。

●フェル・パーウ

ガゼルの塔には、休む場所がありません。
その代わり、フェルが同様な役を果たしてくれます。ダメージが大きくなった時や、サポートメンバーを交代する時などにはフェルと会話をしてみて下さい。

●戦闘

塔の中には、さまざまなモンスターがいます。モンスターは、剣で切りつけるか、またはフォースショットで攻撃することで倒すことができます。それぞれ、有効範囲が違いますので、モンスターの種類によって使い分けて下さい。マジックポイントがなくなるとフォースショットは撃てません。これも使い分けの条件となります。モンスターには攻撃部分があり、その場所へはダメージを与えることができません。武器以外の防御部分へ攻撃して下さい。大きなモンスターでは、ダメージを受ける場所が限定されていることがあります。いろいろな部分に攻撃をして、ダメージを与えられる場所を探して下さい。

●アイテム

塔の中で、アイテムを取得することがあります。取得したアイテムには、リターンキーで使用できる［アイテムＡ］とゲーム進行上、自動的に使用される［アイテムＢ］があります。それぞれ、必要と思われるときに、装備して下さい。装備したものは、画面右のアイテムエリアで確認できます。また、アイテムＡを使ったとき、アイテムＢをどこかへ置いたときには、アイテムは消費されてしまいます。

●宝箱・扉

宝箱や扉は、接触することで開けることができます。普通に接触して開かない場合は、鍵などのアイテムが必要です。この場合は、必要と思われるアイテムをアイテムＢに装備して、再度接触してみて下さい。

●テレポート

テレポートの魔法を使えば、特定の場所へ素早く移動することができます。また、塔の中には、固定位置へのテレポートポイントがあります。テレポートを活用して、メンバーチェンジやセーブを行なって下さい。

●セーブ

基本的に、フェル・パーウのいる場所でのみセーブができます。メンバーチェンジの際には、セーブしておくことをお勧めします。



ＶＲシステム

■ＶＲシステム　Ｖｅｒ２.０

ＶＲシステムはＸａｋのために開発された画面表示方式の総称です。
もともとは背景とキャラクタの重ね合わせシステムのことでしたが、いまでは「限りなく現実に近いリアルな表現」と言った大意的に使用しています。
「サーク　ガゼルの塔」で使用されているＶＲシステム　Ｖｅｒ２.０のプログラムは、Ｘａｋのものと全く異なっています。基本的な仕様が変わった訳ではないのですが、より複雑な処理をするためや、画面表示時のぬらつきを解消するために大幅な変更が必要となったのです。「サーク　ガゼルの塔」では判定を３Ｄ化しました。この方法はＸａｋⅡと同じで、最初は少々とまどうかもしれませんが、慣れてしまえば今までにないゲーム性を楽しんで頂けるはずです。

■ＶＲシステム　Ｖｅｒ２.０の特徴

・縦または横方向のスクロールが可能
・キャラクタのジャンプが可能
・より複雑なマップの表現が可能

■当たり判定の３Ｄ化

今までのゲームは２Ｄ判定で、キャラクタの足元に適当なサイズの長方形を仮想し、これ同士の当たりをチェックしていました。しかし、この方法だと槍のような長い物を持ったキャラクタとの判定ができません。ですから、今までのキャラクタは見た目と判定を合わせるために、どうしても直方体（四角い箱）に収まってしまうような形になっていたのです。
「サーク　ガゼルの塔」は、当たり判定を３Ｄ化することによって、無理のない自然な感覚でゲームをプレイして頂ける様になりました。

動かないときには

製品には万全を期していますが、万一、ソフトウェアが動作しないときには、下記事項を確認して下さい。また、購入された販売店等で、同じ機種での動作をお確かめ下さい。別の機械で動作する場合には、ご使用の機械の故障が考えられます。販売店にご相談下さい。

■９８シリーズについて

・本体に、６４０ｋバイトのメモリが載っているか、確認してください。
・ＶＭ２の場合、ディップスイッチ１－８をＯＮ（下側）にして、拡張グラフィックモードにして下さい。
・本体がレジューム機能をもっているものは、［レジュームを使用しない］設定にして、起動し直して下さい。
・ラップトップ、ノートタイプのキーボードには、テンキーはありません。カーソルキーをお使い下さい。
・ＰＣ－２８６Ｃの場合、トリガキーには［ＸＣ］をお使い下さい。
・Ｉ・Ｏバンク方式のメモリを増設していて、キャッシュが働かない場合は、ディップスイッチ３－６をＯＮ（下側）にしてください。本体メモリが５１２ｋバイトになり、キャッシュが働くようになります。
・プロテクトメモリが載っている場合、Ｉ・Ｏバンクメモリの有無に関わらず、プロテクトメモリのみをキャッシュとして使用します。

■各機種共通

・交換するディスクが間違ってないか画面のメッセージを確認して下さい。
・画面が暗い時は、ディスプレイのコントラストつまみで調整して下さい。
・画面が上下に揺れる時は、ディスプレイの垂直同期つまみで調整して下さい。
・デジタルディスプレイでは、正しい色が出ません。アナログディスプレイをご使用下さい。

■サウンド　「サーク　ガゼルの塔」はＦＭ音源に対応しています。

・９８シリーズはＵＶ/ＵＸ/ＣＶ等は本体内蔵のサウンドボードより音が出ます。ＡＶ対応のモニタであれば、そのスピーカからも音が出ます。本体にサウンドボードを内蔵していない機種は、拡張スロット上のオプションボード（ＰＣ９８０１－２６/２６Ｋ）にて対応。バランス上、拡張ボードのスピーカでは音が割れることがあります。

・８８シリーズは本体に内蔵しているものを使用します。
音は本体のスピーカとラインアウト、及びＡＶ対応のモニタであれば、そのスピーカから出ます。拡張スロット上のサウンドボード（ＰＣ－８８０１－１１）及び、拡張スロット上のサウンドボードⅡ（ＰＣ－８８０１－２３）には対応しておりません。本体内蔵のサウンドボードⅡでは、従来のモードで音が出ます。このように、そのままで音の出る機種もありますが、「サーク　ガゼルの塔」は外部スピーカにてバランスを調整しています。できるだけラインアウト端子から外部オーディオ機器へ接続してお楽しみ下さい。

サポート体制

●ディスクを読んだ後、止まってしまった
●画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
●最初からまったく動作しない
などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上、弊社までディスクと共に郵送下さい。
至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方のみに有効ですので、ユーザーアンケート葉書は、必ずお送り下さいますようお願い致します。
●もしもディスクを壊してしまった時は
お客様の操作ミスでディスクを壊されてしまった場合、有償でディスクを交換致します。料金はディスク１枚につき１５００円（税込）となっております。料金分の定額小為替（無記名）か切手を送付商品に添えてお送り下さい。現金書留をご利用頂いても結構です。

※ディスクをお送りの際にはダンボール紙などで丁寧に包んで、必ず全てのディスクを郵便でお送り下さい。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封して下さい。

【送り先】
〒５１０三重県四日市市安島２－９－１２
株式会社マイクロキャビン　ユーザーサポート係

○商品の品質に関する問い合わせは
月曜日～金曜日　１４：００～１７：００
ＴＥＬ０５９３－５１－６４８２　ユーザーサポート係まで
※ヒントについての問い合わせはご遠慮下さい。

ご注意

1. このプログラム、及びマニュアルの内容の一部、又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。
レンタルやコピーを行なうと著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意下さい。

2. このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。

3. この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

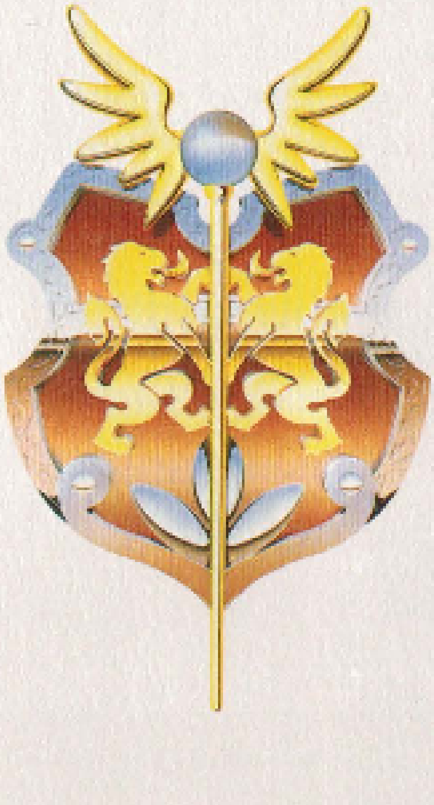
4. 製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。

5. 運用した結果については4項にかかわらず、責任を負いかねますのでご了承下さい。

6. お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。

STAFF

ゲームデザイン・グラフィック&シナリオ Game design, Graphic& Scenario	川口　洋一郎 Youichiro Kawaguchi
トラップ&マップ Traps & Maps	久保　泰章 Hiroaki Kubo
OP / ED グラフィック&アドバイス Op.Ed Graphics & Advice	柳島　秀行 Hideyuki Yanagishima
シナリオ・プログラム Scenario & Game Constitution	山田　浩司 Hiroshi Yamada
プログラム Programming	永井　勝也 Katsuya Nagai
サウンド Music & Sound	新田　忠弘 Tadahiro Nitta 福田　康文 Yasufumi Fukuda 瓜田　幸治 Yukiharu Urita
基本システム Xak system	Ｘａｋチーム Xak Team
イメージイラスト Image Illustlation	菊池　通隆 Michitaka Kikuchi
アートディレクション Art Direction	谷口　恵津子 Etsuko Taniguchi
監督 Direction	三曽田　明 Akira Misoda
企画・制作 Produce	（株）マイクロキャビン （有）アローソフト Micro Cabin co./Arrow Soft Inc.



マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL(0593)51-6482